

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data

Menurut hasil penelitian yang dilakukan peneliti dengan mewawancarai guru dan empat orang tua siswa yang mempunyai anak usia dini di TK Muslimat NU II Pamekasan tentang “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perilaku Sosial Anak Usia Dini di TK Muslimat NU II Pamekasan” dengan melakukan wawancara dan observasi terhadap beberapa Narasumber. Adapun informasi tentang Narasumber adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Narasumber Penelitian

No	Nama	Ket
1	Ibu RP	Guru di TK Muslimat NU II Pamekasan
2	Ibu L	Orang Tua dari MR
3	Ibu R	Orang Tua dari RD
4	Ibu H	Orang Tua dari HH
5	Bapak A	Orang Tua dari AW
6	MR	Siswa TK Muslimat NU II Pamekasan
7	RD	Siswa TK Muslimat NU II Pamekasan
8	HH	Siswa TK Muslimat NU II Pamekasan
9	AW	Siswa TK Muslimat NU II Pamekasan

1. Bentuk Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di TK Muslimat NU II Pamekasan

Gadget adalah sebuah alat komunikasi yang memiliki berbagai fungsi dengan menerapkan fitur yang berbeda. *Gadget* dipandang lebih komprehensif daripada perangkat komunikasi lainnya karena fungsi dan sifatnya yang tidak sama. Sekarang ini ada banyak jenis *gadget* yang telah

menyebarkan luas ke semua area di dunia. Pertumbuhannya begitu luas, karena dapat mengakses beragam berita yang diperlukan. Dengan adanya *gadget* masyarakat begitu dimudahkan dalam melakukan berbagai jenis aktivitas lampau yang sulit dilakukan. Tetapi di tempat lain, *gadget* memiliki dampak yang luar biasa bagi orang diselilingnya karena saat seseorang sedang sibuk dengan *gadget* maka seseorang bisa lupa terhadap waktu yang sudah menjadi rancangan dalam kehidupannya.¹

Penggunaan *gadget* saat ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja, melainkan anak usia dini sudah menggunakan *gadget*, bentuk penggunaan *gadget* sendiri sangatlah beragam, mulai dari kalangan orang dewasa sampai anak usia dini, bentuk penggunaan *gadget* pada orang dewasa biasanya banyak dipakai sebagai berkomunikasi, menggali kabar dan berita, *Browsing*, *Youtube*, *game*, kebutuhan bisnis, dan lain sebagainya.

Berbeda dengan anak usia dini yang bentuk penggunaan *gadget* nya lebih cenderung untuk bermain *game*, tidak sedikit juga golongan anak usia dini menggunakan gawai untuk menyaksikan serial kartun atau animasi anak yang ada di *youtube*, dan hanya beberapa saja yang menggunakannya sebagai media pembelajaran dan komunikasi.

Berikut ini adalah hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan pada guru dan orang tua siswa, serta siswa TK Muslimat NU II Pamekasan tentang bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini di sekolah tersebut. Pertama, yaitu Ibu RP selaku guru di TK Muslimat NU II

¹ Fitriana, Anizar Ahmad, Fitria, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga" *Psikoislamedia Jurnal Psikologi* 5, No 02 (2020): 183.

Pamekasan yang berpendapat tentang penggunaan *gadget* pada anak usia dini di sekolah tersebut:

“...Sekolah memperoleh informasi tentang penggunaan *gadget* pada anak usia dini yang ada di TK Muslimat NU II Pamekasan dari orang tua siswa sendiri yang menyampaikan langsung pada guru. Untuk penggunaannya insya Allah mengetahui karena saya tanyakan langsung pada anaknya. Orang tua mereka mengatakan penggunaan *gadget* pada anaknya lebih cenderung untuk bermain *game* dan menonton film atau animasi di yang ada pada *youtube*”,²

Dari pernyataan Ibu RP, bisa disimpulkan bahwa penggunaan pada anak usia dini yang merupakan siswa TK Muslimat NU II Pamekasan lebih cenderung untuk bermain *game* dan menonton film pada saat menggunakan *gadget* di rumah. Pernyataan diatas tentang penggunaan *gadget* pada siswa sekolah tersebut dapat dibenarkan oleh pendapat Ibu L tentang anaknya yaitu MR yang sudah menggunakan *gadget*, Ibu L mengatakan:

“..anak saya sering menggunakan *gadget*, biasanya kalo menggunakan *gadget* pada saat dirumah sehabis pulang sekolah, tetapi untuk malam harinya saya tidak perbolehkan menggunakan *gadget*, karena saya fokuskan untuk belajar, *youtube* adalah aplikasi yang sering digunakan, Ia sangat suka menonton film animasi dan kartun, tetapi untuk *game* anak saya tidak terlalu suka. Biasanya anak saya menggunakan *gadget* paling lama 2 jam, kalo dalam penggunaan *gadget* Alhamdulillah anak saya nurut kalo disuruh berhenti menggunakan *gadget* pasti berhenti.”³

Dari pernyataan Ibu L, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* pada anaknya yaitu MR lebih suka menonton film animasi dan kartun di *youtube* dibanding untuk bermain *game*, dikarenakan anaknya yang tidak terlalu suka pada *game*, intensitas penggunaan *gadget* nya

² Ibu RP, Guru TK Muslimat NU II Pamekasan, *wawancara langsung* (27 Februari 2023)

³ Ibu L, Orang tua MR, *wawancara langsung* (27 Februari 2023)

hampir 2 jam lamanya. Ketiga, pendapat dari Ibu R tentang anaknya yaitu RD yang juga menggunakan *gadget*, Ibu R menyatakan:

“kalau untuk penggunaan *gadget* itu hanya pada saat siang hari saja, biasanya saat sudah dirumah selesai pulang sekolah, kalau malam harinya saya tidak perbolehkan untuk menggunakan *gadget* karena anaknya ngaji ke musholla kan, anak saya paling suka itu bermain *game* sama nonton *youtube*. biasanya Ia menggunakan *gadget* sekitar satu jam paling lama hampir 2 jam, kalau saya suruh berhenti bermain *gadget* biasanya agak rewel juga tapi mesti berhenti itu pas saya bilang sambil marah”,⁴

Dari pernyataan Ibu R tentang anaknya yaitu RD, dimana anaknya suka menggunakan gawai sekedar untuk bermain *game* dan menonton film kartun di *youtube*, intensitas penggunaan *gadget*nya paling lama hampir 2 jam, anaknya juga agak rewel ketika disuruh berhenti saat menggunakan *gadget*, tetapi akan berhenti diasaat Ibu R memarahinya. Keempat, pendapat Ibu H tentang anaknya yaitu HH, yang anaknya juga sudah menggunakan *gadget*, Ibu H mengatakan:

“..sering mas. Biasanya kalo main *gadget* itu dirumah sehabis pulang sekolah, malemnya kadang-kadang sehabis pulang ngaji. Paling suka itu nonton *youtube* karena untuk *game* tidak terlalu suka anaknya. Paling kalau sudah megang *gadget* bisa sampai satu jam lamanya. Kalo disuruh berhenti ya berhenti mas, soalnya saya gak bolehin main lagi kalo gak dengerin kata-kata saya”⁵

Dari pernyataan Ibu H tentang anaknya yaitu HH, dapat disimpulkan bahwa HH menggunakan *gadget* pada saat dirumah hanya untuk menonoton *youtube*, karena untuk bermain *game* HH tidak terlalu suka. Ia memakai *gadget* pada waktu siang sehabis pulang dari sekolah dan malam sehabis pulang mengaji, intensitas penggunaan *gadget* nya 1

⁴ Ibu R, Orang tua RD, *wawancara langsung* (27 Februari 2023)

⁵ Ibu H, Orang Tua HH, *wawancara langsung* (28 Februari 2023)

jam. Kelima, Bapak AS yang juga menyampaikan pendapatnya tentang penggunaan *gadget* pada anaknya saat dirumah, Bapak AS berpendapat:

“...menggunakan tapi tidak seperti yang berlebihan, biasanya kalau menggunakan *gadget* itu pada malam hari mas, kalo untuk penggunaannya sendiri anak saya lebih ke bermain *game* dan nonton film kartun di *youtube* mas, lama pemakaiannya itu paling satu jam mas, karena untuk penggunaan *gadget* pada anak saya batasi, kalau disuruh berhenti itu pasti berhenti soalnya saya akan marahi ketika masih maksa main *gadget*”⁶

Dari pernyataan Bapak A tentang anaknya yaitu AW pada saat menggunakan *gadget* dirumah, AW menggunakan *gadget* pada malam hari, Ia suka bermain *game* dan menonton film kartun di *youtube*, intensitas penggunaan *gadget*nya dibatasi oleh orang tuanya agar tidak berlebihan dan menyebabkan si anak kecanduan bermain *gadget*.

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah Narasumber paparkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* pada empat siswa yang merupakan anak usia dini di TK Muslimat NU II Pamekasan lebih cenderung untuk memainkan *game* serta menonton kartun pada *youtube*, sedangkan untuk perangkat lunak yang sering digunakan yaitu aplikasi *game* dan *youtube*, intensitas pemakaian gawai nya juga tidak jauh berbeda.

Pernyataan diatas juga diperkuat dengan adanya hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan cara mengamati penggunaan *gadget* pada siswa TK Muslimat NU II Pamekasan dengan datang kerumah si anak untuk melihat penggunaan *gadget* nya saat berada dirumah, dari observasi yang peneliti lakukan, bentuk penggunaan *gadget* pada keempat siswa tadi

⁶ Bapak A, Orang tua AW, wawancara langsung (28 Februari 2023)

semuanya sesuai dengan pernyataan hasil wawancara dengan orang tua siswa tersebut, terutama pada penggunaannya yang cenderung untuk bermain *game* dan menonton film kartun di *youtube*.

2. Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perilaku Sosial Anak Usia Dini di TK Muslimat NU II Pamekasan

Penggunaan *gadget* sudah menjadi kebiasaan dan keperluan sehari-hari bagi pemiliknya, dikarenakan *gadget* sendiri mempunyai fitur-fitur yang menarik dan canggih, serta mudah untuk dibawa kemanapun kita pergi, *gadget* sendiri adalah suatu benda elektronik yang penting untuk kita miliki, mengingat pada zaman sekarang hampir semuanya berbasis *online*, seperti sistem pembelajaran daring yang syaratnya memang harus mempunyai *gadget* serta kuota internet, dimana materi pembelajaran yang ada di sekolah dibagikan lewat media sosial atau *online*, ada juga aplikasi jual-beli barang yang dapat membantu kita untuk membeli barang yang diinginkan tanpa harus datang langsung ke tokonya, ini merupakan salah satu dampak positif yang terdapat pada *gadget*, yang tentunya ada dampak negatifnya, yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *gadget* itu sendiri.

Tentu ada hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan *gadget*, dimana *gadget* sudah mulai digunakan oleh kalangan anak-anak, terutama pada anak usia dini, penggunaan *gadget* bisa menimbulkan pengaruh baik maupun buruk tergantung bagaimana penggunaannya, apalagi pada anak usia dini yang masih rentan terhadap hal itu, oleh sebab itu pengawasan serta pendampingan orang tua pada anaknya saat memakai *gadget* sangat

penting, sebab banyaknya orang tua sekarang yang memberikan *gadget* pada anak secara cuma-cuma dengan alasan agar anak lebih kondusif.

Berdasarkan paparan diatas, berikut adalah hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru dan observasi pada murid TK Muslimat NU II Pamekasan terhadap dampak penggunaan gawai pada perilaku sosial anak usia dini di TK Muslimat NU II Pamekasan. Ibu RP selaku guru di sekolah tersebut menyampaikan pendapatnya tentang perilaku sosial pada siswa sekolah tersebut yang merupakan pengguna *gadget*, Ia mengatakan:

“untuk bersosial siswa disini masih baik, tidak ada yang aneh menurut saya pada mereka yang sudah menggunakan *gadget* dirumah, mereka juga dapat berinteraksi dengan baik pada teman, guru, dan lingkungan sekolah. Tetapi kalau dalam pembejaraan, penggunaan *gadget* sangat menghambat si anak untuk berkembang, contohnya; mereka masih kesulitan dalam hal membaca, dikarenakan yang diingat selalu apa yang mereka mainkan pada saat menggunakan *gadget* dirumah.”⁷

Dari pernyataan Ibu RP, dapat peneliti disimpulkan bahwa perilaku sosial anak usia dini yang menggunakan *gadget* saat dirumah, yang merupakan siswa di TK Muslimat NU II Pamekasan sejauh ini masih baik, tidak ada perilaku-perilaku sosial yang aneh pada siswa sekolah tersebut. Melainkan dampak penggunaan *gadget* sendiri menurut Ibu RP lebih menghambat pada proses pembelajarannya dibanding ke perilaku sosialnya.

Berikut ini merupakan hasil observasi yang peneliti lakukan pada empat orang siswa yang merupakan anak usia dini di TK Muslimat NU II Pamekasan yang menghasilkan dampak positif dan negatif, pertama yaitu pada MR anak dari Ibu L, dampak positif peneliti menemukan perilaku

⁷ Ibu RP, Guru TK Muslimat NU II Pamekasan, *wawancara langsung* (27 Februari 2023)

sosial kerja sama dan sikap ramah, perilaku kerja sama peneliti temukan saat MR membantu gurunya yang sedang membersihkan kelas dengan mengambil bungkus makanan dan membuangnya pada tempatnya, sikap ramah peneliti temukan dimana MR mampu bersikap sopan dengan teman dan guru. Untuk dampak negatifnya yaitu menggertak atau mengejek dan perilaku sok kuasa, perilaku mengejek peneliti temukan pada saat MR hanya menertawakan temannya yang sedang dimarahi oleh gurunya, sedangkan untuk perilaku sok kuasa peneliti temukan saat MR saat menganggap remeh temannya dikarenakan dirinya lebih mampu dari yang lain.

Kedua, RP anak dari Ibu R, peneliti menemukan dampak positif berupa perilaku sosial kerja sama dan juga sikap ramah, kerja sama tersebut peneliti temukan disaat RP membantu gurunya menertibkan barisan teman-temannya saat di kantin untuk membeli makanan ringan, sedangkan untuk perilaku sikap ramah peneliti temukan saat RP dapat bertutur kata dengan baik pada guru dan temannya. Untuk dampak negatif peneliti menemukan perilaku mengejek atau menggertak dan perilaku sok kuasa, perilaku mengejek peneliti temukan pada saat RP menertawakan teman yang tidak bisa membaca dengan baik, dan perilaku sok kuasa peneliti temukan disaat RP melakukan kesalahan dan tidak mau disalahkan oleh orang lain.

Ketiga, HH anak dari Ibu H, peneliti juga menemukan dampak positif berupa perilaku sosial yang dilakukan olehnya yaitu kerja sama dan sikap ramah, kerja sama peneliti temukan disaat HH mampu membuang

sampah pada tempatnya ini memang tapi tidak semua anak usia dini atau bahkan orang dewasa pun bisa melakukannya, sedangkan sikap ramahnya peneliti temukan disaat Ia selalu tersenyum disaat berinteraksi dengan orang lain. Dampak negatifnya yang peneliti temukan yaitu perilaku menggertak atau mengejek dan perilaku sok kuasa, perilaku menggertak peneliti temukan pada HH mengancam temannya dengan cara memegang kerah bajunya, sedangkan perilaku sok kuasa peneliti temukan disaat HH enggan untuk mendengarkan perkataan temannya.

Keempat, adalah A anak dari Bapak AW yang juga menunjukkan perilaku sosial yang positif dan negatif, yaitu perilaku kerja sama, sikap ramah, menggertak atau mengejek dan perilaku sok kuasa, dampak positifnya yaitu perilaku kerja sama yang peneliti temukan disaat A membantu temannya yang sedang mengalami kesulitan, sedangkan untuk sikap ramahnya peneliti temukan disaat Ia dapat berinteraksi dengan orang baru. Dampak negatifnya yaitu perilaku mengejek atau menggertak dan perilaku sok kuasa, perilaku menggertak atau mengejek peneliti temukan pada saat A mengancam temannya dikarenakan tidak mau bermain besamanya, sedangkan perilaku sok kuasa peneliti temukan saat A menyuruh teman-temannya untuk selalu mengikuti perkataannya.

Dari hasil wawancara yang sudah dipaparkan diatas, maka bisa disimpulkan bahwa anak usia dini yang menggunakan *gadget* pada saat dirumah yang merupakan siswa di TK Muslimat NU II Pamekasan dapat berperilaku sosial dengan baik di lingkungan sekolahnya. Sedangkan untuk hasil observasi yang telah peneliti lakukan, menyatakan bahwa

terdapat dampak positif dan negatif pada siswa pengguna *gadget* di sekolah tersebut, perilaku kerja sama dan sikap ramah merupakan dampak positif yang sangat mendominasi, sedangkan perilaku menggertak atau mengejek dan perilaku sok kuasa merupakan dampak negatif yang peneliti temukan pada empat anak usia dini yang merupakan siswa sekolah tersebut.

3. Bagaimana Upaya Orang Tua Untuk Meminimalisir Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di TK Muslimat NU II Pamekasan

Menurut Anggraeni dalam Yuni Hardiyanti, Tina Shinta Parulian, Ferdinan Sihombing, menemukan bahwasanya kebanyakan orang tua memiliki sedikit waktu bagi anak. Orang tua tidak ingin menyetujui kemauan anak sehingga kerap kali anak melakukan kekeliruan dan orang tua hanya memarahi serta memvonis tanpa memperdulikan apa yang diinginkannya. Orang tua terlalu memasrahkan kebebasan yang cukup tinggi pada anak, mengakibatkan anak kurang mempunyai kedisiplinan sehingga bebas dalam memilih dan melakukan apapun yang diinginkannya. Persoalan tersebut disebabkan kurangnya peran orang tua didalam mengontrol dan mengabaikan tumbuh kembang anaknya.⁸

Itulah sebabnya pendampingan dari keluarga terutama orang tua dalam penggunaan gawai pada buah hatimya begitu penting, menyadari pengaruh buruk yang akan muncul pada buah hati jika dibiarkan menggunakan *gadget* tanpa adanya pengawasan dan kontrol dari orang tua, dengan begitu, fungsi orang tua sangat penting dalam mengawasi,

⁸ Yuni Hardiyanti, Tina Shinta Parulian, Ferdinan Sihombing, "Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan *Gadget* Pada anak Usia Sekolah Selama Pandemi *Covid-19*," *Carolus Jurnal Of Nursing* 4, No. 1 (2021): 70.

mendampingi serta mengontrol pemakaian gawai pada anak, agar penggunaannya dapat bermanfaat bagi perkembangan anak dan bisa meminimalisir dampak buruk yang akan terjadi nantinya.

Berdasarkan paparan diatas peneliti melakukan wawancara terhadap orang tua siswa tentang bagaimana cara orang tua meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak usia di TK Muslimat NU II Pamekasan. Pertama pendapat dari Ibu L tentang anaknya yaitu MR;

“..Iya mas ada, biasanya biar tidak bermain *gadget* terus saya hanya perbolehkan main *gadget* ketika pulang sekolah saat dirumah, itupun saya kasi batas waktu kapan harus berhenti mas, takutnya kalo dibiarin malah kecanduan nantinya.”⁹

Dapat disimpulkan dari pernyataan diatas, bahwa Ibu L membatasi penggunaan *gadget* pada si anak yaitu MR agar tidak kecanduan, dengan cara hanya memperbolehkan bermain *gadget* ketika pulang sekolah saja dan memberikan batas waktu pada penggunaan *gadget*nya. Kedua pendapat Ibu R tentang hal yang dilakukan untuk meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak, Ibu berpendapat;

“..Iya mas, saya hanya bolehkan menggunakan *gadget* pada saat siang hari sehabis pulang sekolah, itupun saya batasi penggunaannya, kalau malam saya masukkan ke pengajian agar tidak terus-terusan bermain *gadget* dirumah”.¹⁰

Dari pernyataan Ibu R, dapat disimpulkan bahwa memperbolehkan menggunakan *gadget* hanya pada saat siang hari sehabis sekolah serta dibatasi penggunaannya dan memasukkan ngaji si anak ke musholla pada saat malam hari agar tidak selalu menggunakan *gadget* saat dirumah, merupakan cara Ibu R untuk meminimalisir penggunaan *gadget* pada

⁹ Ibu L, Orang tua MR, *wawancara langsung* (27 Februari 2023)

¹⁰ Ibu R, Orang tua RD, *wawancara langsung* (27 Februari 2023)

anaknyanya. Ketiga pendapat dari Ibu H tentang meminimalisir penggunaan *gadget* terhadap anaknya yaitu HH, Ibu H mengatakan;

“..iya mas, saya batasi penggunaannya mas misalnya satu jam itu harus sudah berhenti menggunakan *gadget*, kalau masi tetep saya marahi dan saya sita untuk tidak diperbolehkan main *gadget*”.¹¹

Dari pernyataan Ibu H, maka dapat disimpulkan bahwa Ibu H membatasi penggunaan *gadget* pada anaknya, dengan cara menentukan durasi waktu saat menggunakan *gadget*, jika masi tetap menggunakan *gadget* diatas waktu yang telah ditentukan, maka Ibu H akan memarahi anaknya serta menyita *gadget* tersebut dan melarang untuk menggunakannya lagi. Keempat pendapat Bapak A tentang bagaimana cara meminimalisir penggunaan *gadget* pada anaknya yaitu AW, Bapak A berpendapat;

“..Iya mas, kalo saya itu lebih ke mengedukasi tentang dampak yang akan timbul nantinya dari penggunaan *gadget* secara terus menerus, agar anak saya paham kalau menggunakan *gadget* dengan waktu yang lama itu tidak baik untuk kesehatan mata terutama.”¹²

Dari pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa Bapak A juga membatasi pemakaian gawai terhadap anak, dengan cara mengedukasi efek yang akan disebabkan dari penggunaan gawai secara *continue*, terutama pada kesehatan mata si anak.

Dari pernyataan diatas, yang merupakan hasil wawancara dengan orang tua siswa tentang bagaimana upaya orang tua untuk meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak usia dini di TK Muslimat NU II Pamekasan, maka dapat disimpulkan bahwa orang tua siswa mempunyai beberapa

¹¹ Ibu H, Orang tua HH, *wawancara langsung* (28 Februari 2023)

¹² Bapak A, Orang tua AW, *wawancara langsung* (28 Februari 2023)

upaya seperti; memberikan durasi waktu yaitu sekitar 1 jam setengah pada penggunaan *gadget*, kapan waktu penggunaan yaitu pada siang hari sepulang sekolah dan malam hari setelah isya', serta mengedukasi anaknya tentang penggunaan *gadget* untuk meminimalisir pemakaian yang berlebihan dan agar paham tentang dampak yang akan terjadi saat menggunakan *gadget* secara *continue*.

B. Temuan Penelitian

Berikut hasil temuan penelitian yang telah ditemukan peneliti dari lokasi penelitian yang diperoleh menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun temuan penelitian ini dibagi sesuai fokus permasalahan yang diteliti oleh peneliti:

1. Bagaimana Bentuk Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di TK Muslimat NU II Pamekasan

Temuan yang diperoleh setelah melakukan penelitian terkait bagaimana bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini di TK Muslimat NU II Pamekasan, maka peneliti bisa menuliskan hasil temuan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan tentang bagaimana bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia di TK Muslimat NU II Pamekasan menghasilkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini yang merupakan siswa di sekolah tersebut cenderung digunakan untuk

- a. Bermain game
- b. Menonton animasi pada *youtube*

2. Bagaimana Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perilaku Sosial Anak Usia Dini di TK Muslimat NU 2 Pamekasan

Temuan penelitian dalam fokus permasalahan ini terkait dampak dari penggunaan *gadget* pada perilaku sosial anak usia dini di TK Muslimat NU II Pamekasan menghasilkan dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget*, yaitu:

- a. Dampak positif
 - 1) Kerja sama
 - 2) Sikap ramah
- b. Dampak Negatif
 - 1) Perilaku menggertak atau Mengejek
 - 2) Perilaku sok kuasa

3. Bagaimana Upaya Orang Tua Untuk Meminimalisir Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di TK Muslimat NU 2 Pamekasan

Temuan penelitian dalam fokus permasalahan ini terkait bagaimana upaya orang tua untuk meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak usia dini di TK Muslimat NU II Pamekasan sebagai berikut:

- a. Memberikan durasi waktu sekitar 1 jam setengah untuk penggunaan *gadget* pada setiap harinya.
- b. Kapan waktu penggunaan *gadget*, yaitu pada siang hari sepulang sekolah dan pada malam hari selepas isya'.
- c. Mengedukasi tentang penggunaan *gadget* pada anaknya.

C. Pembahasan

Dalam pembahasan ini, peneliti akan menjelaskan atau membahas tentang hasil dari penelitian yang telah peneliti lakukan di TK Muslimat NU II Pamekasan tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perilaku Sosial Anak Usia Dini melalui proses wawancara, observasi dan dokumentasi. Adapun pembahasannya sebagai berikut;

1. **Bagaimana Bentuk Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di TK Muslimat NU II Pamekasan.**

Gadget adalah alat elektronik yang canggih, yang dapat dibawa kemanapun kita pergi, *gadget* juga menyediakan berbagai fitur, contoh kamera yang dapat mengambil gambar, video *recorder* dimana kita dapat merekam obyek yang tertangkap oleh kamera, telepon yang memungkinkan kita dapat berkomunikasi dengan orang lain dari jarak jauh, dan masih banyak lainnya.

Gadget sendiri juga menyediakan suatu perangkat lunak (*software*) atau aplikasi, ada banyak aplikasi yang dapat kita akses pada *gadget*, misalnya galeri dimana kita dapat melihat hasil gambar dan video yang kita ambil dengan kamera, *chrome* dimana kita dapat mencari informasi bahkan berita, *youtube* dimana kita dapat menonton film atau video yang akan kita tonton, *game* dimana kita dapat bermain suatu permainan dengan posisi rebahan sekalipun tidak seperti komputer yang kebanyakan harus dengan posisi duduk, dan masih banyak lagi.

Jenis gawai sangat bervariasi terkait pada manfaatnya, contohnya yaitu; ponsel, laptop, kamera digital, pemutar musik, (Mp3, Mp4, ipod),

tablet, PSP (*Play Station Portable*), jam tangan digital canggih dan lain sebagainya. Bertambah maju zaman maka semakin bertambah pula gawai yang hendak digunakan. Bahkan saat ini semakin banyak perangkat lunak yang berkembang dan terus berkembang pesat. Tidak heran apabila semakin ramai orang yang ingin memilikinya dan memakainya sebagai kepentingan dalam memilih dan memperoleh berita yang mereka butuhkan saban hari. Gawai sebenarnya salah satu hal yang bisa mempercepat penyelesaian berbagai ragam tugas dan pekerjaan.¹³

Menurut Dong dalam Yuli Salis Hijriyani dan Ria Astuti, Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari dapat mempengaruhi kognitif anak semakin cerdas, karena *gadget* bisa difungsikan dengan baik sebagai sarana yang melengkapi proses pembelajaran anak. Para peneliti menunjukkan bahwa penggunaan teknologi oleh anak-anak muda berkontribusi terhadap kognitif. Penggunaan teknologi anak-anak muda di prasekolah pada awalnya tergantung pada peralatan yang disediakan pengaturan mereka dan tingkat aksesnya.¹⁴

Penggunaan *gadget* sekarang bukan hanya dari kalangan remaja dan orang dewasa saja, anak usia dini pun kini sudah menggunakannya . Aplikasi yang disukai dan sering digunakan oleh anak usia dini yaitu *game* dan *youtube*, dimana kedua aplikasi tersebut dapat memberikan pengalaman menonton serta bermain yang mengasyikkan bagi mereka,

¹³ Abdan Tasnin, Nurmi Nonci, Rusdi Maidin, "Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak Remaja Di Perumahan BTP Kelurahan Buntusu Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar," *Jurnal Sosiologi Kontemporer* 1, No. 2 (2021): 68.

¹⁴ Yuli Salis Hijriyani dan Ria Astuti, "Penggunaan *Gadget* Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0," *jurnal Thufula* 8, No. 1 (2020): 16.

dikarenakan anak-anak cenderung suka dengan hal yang menurutnya menarik dibandingkan harus melihat bacaan berupa tulisan yang membosankan bagi mereka. Penggunaan *gadget* sendiri dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap penggunaannya, terutama pada anak dibawah umur, yang masih belum paham akan dampak-dampak yang akan timbul nantinya dari penggunaan *gadget* tersebut, oleh karena orang tua adalah peran utama bagi anak, supaya penggunaan gawai dapat menimbulkan dampak yang positif dan meminimalisir terjadinya dampak negatif nantinya.

Pernyataan diatas juga dapat dibenarkan dengan hasil dari pengkajian yang dilakukan peneliti mengenai bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini di TK Muslimat NU II Pamekasan, dimana pada siswa sekolah tersebut memakai *gadget* cenderung hanya untuk bermain *game* dan menonton film kartun pada *youtube*, dan jarang digunakan sebagai media pembelajaran dan komunikasi, ini dikarenakan anak usia dini lebih suka akan hal-hal yang membuatnya senang

2. Bagaimana Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perilaku Sosial Anak Usia Dini di TK Muslimat NU II Pamekasan

Gadget memang mempunyai banyak manfaat bagi kita, namun dibalik itu semua *gadget* dapat menyebabkan dampak positif maupun negatif, tergantung bagaimana individu menggunakan *gadget* tersebut. Selama penggunaannya ke arah hal yang positif, kita akan mendapatkan manfaat serta dampak positif dari *gadget* tersebut, namun bila

penggunaannya ke arah hal yang negatif, dampak negatiflah yang akan kita dapat nantinya.

Penggunaan teknologi gawai pada saat ini tidak mengenal usia, mulai dari orang dewasa hingga anak usia sekolah dasar juga sudah menggunakannya. Penggunaan teknologi memiliki dampak positif dan efek negatif bagi penggunanya. Salah satu contoh dampak positif yang didapat salah satunya memberikan kemudahan bagi pengguna teknologi untuk berkomunikasi tanpa membutuhkan waktu yang lama untuk berkomunikasi. Efek negatif bagi penggunanya adalah membuat penggunanya menjadi individualistis. Dapat dikatakan bahwa manusia bersifat individualis karena menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya. Pengguna teknologi lebih mementingkan menggunakan teknologi yang ada ditangannya daripada menyapa orang-orang di sekitar mereka.¹⁵

Menggunakan *gadget* secara terus-menerus juga dapat menyebabkan kecanduan, ini terjadi dikarenakan rasa nyaman yang timbul saat menggunakan *gadget* dalam waktu yang cukup lama sehingga susah untuk berhenti, lupa akan lingkungan sekitar dan orang lain ini salah satu hal yang akan mempengaruhi perilaku sosial seseorang nantinya, apabila diabaikan dalam tenggang waktu yang begitu lama hendak membuat seseorang menjadi anti bersosial.

Berdasarkan hasil pengkajian yang dilakukan peneliti tentang bagaimana dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini di TK

¹⁵ Junierissa Marpaung, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dalam Kehidupan (*The Effect Of Use Gadget In Life*)," *Jurnal Kopasta* 5, No. 2 (2018):58.

Muslimat NU II Pamekasan, peneliti menemukan dampak positif dan negatif, perilaku sosial berupa kerja sama dan sikap ramah merupakan dampak positif dan dampak negatifnya yaitu perilaku menggertak atau mengejek dan perilaku sok kuasa pada siswa sekolah tersebut yang merupakan pengguna *gadget*. kerja sama sendiri adalah hal yang dilakukan secara individu atau kelompok untuk kepentingan bersama, contoh kerja sama yang dilakukan oleh anak usia dini yang merupakan siswa di TK Muslimat NU II Pamekasan adalah sebagai berikut;

- a. Membantu gurunya saat membersihkan ruang kelas, ikut sedia membersihkan ruangan kelasnya agar cepat selesai.
- b. Membantu guru untuk menertibkan teman-temannya saat antri berbaris di kantin untuk membeli makanan ringan, menyuruh teman-temannya untuk berbaris dengan rapi agar tidak terjadi saling dorong saat mengantri.
- c. Membuang sampah pada tempatnya, membuang bungkus makanan pada tempatnya yang telah tersedia di sekolah.
- d. Membantu temannya yang sedang kesulitan, membantu disaat temannya sedang membutuhkan pertolongan, terutama saat bermain bersama.

Sikap ramah adalah kerelaan dalam melaksanakan sesuatu demi atau bersama anak dan orang sekitar dengan menunjukkan sikap peduli pada mereka. Berikut sikap ramah yang ditemukan peneliti terhadap anak usia dini yang merupakan siswa sekolah TK Muslimat NU II adalah sebagai berikut;

- a. Bersikap sopan pada saat berinteraksi dengan guru dan teman, dimana mereka mampu menjaga tingkah laku atau perbuatan untuk menghormati dan menghargai orang lain disekitarnya.
- b. Bertutur kata dengan baik pada guru dan teman, berbicara menggunakan kata-kata yang baik supaya tidak menyinggung perasaan orang lain saat berinteraksi dengannya.
- c. Murah senyum, selalu tersenyum apabila berinteraksi dengan teman, guru, dan orang lain yang membuatnya banyak disukai oleh teman-temannya dan orang lain.
- d. Mudah berinteraksi dengan orang baru, tidak canggung atau malu saat bertemu dengan orang baru, bahkan dengan senang hati menceritakan hal-hal yang mereka sukai, contohnya *game* yang kerap dia mainkan pada saat menggunakan gawai.

Dari paparan diatas tentang dampak positif yang peneliti temukan pada siswa sekolah TK Muslimat NU II Pamekasan, peneliti juga menemukan dampak negatif pada siswa pengguna *gadget* disekolah tersebut, yaitu perilaku menggertak atau mengejek dan perilaku sok kuasa. Perilaku menggertak atau mengejek merupakan serangan secara lisan maupun fisik kepada orang lain. Berikut adalah perilaku menggertak atau mengejek yang peneliti temukan pada anak usia dini di TK Muslimat NU Pamekasan sebagai berikut;

- a. Menertawakan temannya yang sedang dimarahi oleh gurunya.
- b. Menertawakan teman yang tidak bisa membaca dengan baik.
- c. Mengancam temannya dengan cara memegang kerah bajunya.

- d. mengancam temannya dikarenakan tidak mau bermain besamanya.

Perilaku sok kuasa adalah kecenderungan untuk mendominasi orang lain atau menjadi "majikan". Dalam penelitiannya peneliti menemukan perilaku sok kuasa pada siswa sekolah TK Muslimat NU II Pamekasan yang merupakan pengguna *gadget*, sebagai berikut;

- a. Menganggap remeh temannya dikarenakan dirinya lebih mampu dari yang lain.
- b. Tidak ingin disalahkan oleh orang lain atas perbuatannya yang salah.
- c. Enggan untuk mendengarkan perkataan temannya.
- d. Menyuruh teman-temannya untuk selalu mengikuti perkataannya.

3. Bagaimana Upaya Orang Tua Dalam Meminimalisir Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di TK Muslimat NU II Pamekasan

Sebagai orang tua tentunya mempunyai tanggung jawab yang besar terhadap anak. Orang tua mempunyai tugas membimbing, membina, mengasuh dan mendidik anak-anaknya untuk tercapainya tahapan yang siap untuk terjun dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Sahriana dalam Nanik Suryanti beberapa upaya yang perlu dilakukan orang tua untuk mengembangkan anak-anak mereka secara detail adalah memelihara kesehatan jiwa dan raga anak, meletakkan dasar kepribadian anak, memotivasi dan membimbing kepribadian anak dalam mengembangkan diri, memberikan fasilitas yang memadai dalam pengembangan anak, dan

menciptakan lingkungan yang nyaman, aman yang mendorong perkembangan diri anak.¹⁶

Setiap orang tua mempunyai sistem mereka sendiri dalam mencoba mencegah kecanduan gawai. Tindakan pencegahan yang dilaksanakan orang tua pada buah hatinya diterapkan menggunakan cara yang dapat diterima oleh anaknya. Sudah menjadi tanggung jawab orang tua untuk bertindak tegas dengan menjangankan anak ketika telah bermain sangat lama dengan cara langsung memungut *handphonenya* sampai terhenti bermain, bahkan jika anak mendesak atau menangis. Selaku orang tua, Anda wajib bersikap tegas pada anak sendiri. Orang tua harus mengatur jumlah waktu anak dalam memakai perangkat supaya kesehatan batin dan fisik mereka tidak terpengaruh.¹⁷

Penggunaan dengan waktu yang lama bisa menyebabkan kecanduan yang disebabkan tidak terkontrolnya penggunaan *gadget* sehingga menimbulkan rasa nyaman saat menggunakan *gadget* tersebut dan dapat menyebabkan lupa akan lingkungan sekitar, serta dapat menyebabkan kerusakan pada mata akibat sinar radiasi yang dihasilkan *gadget* tersebut, ini adalah sesuatu yang perlu di perhatikan oleh para orang tua diluar sana yang dengan mudah memberikan *gadget* pada anak tanpa memikirkan dampak yang akan terjadi pada buah hatinya nantinya.

Tugas orang tua memang penting dalam mengawasi pemakaian *gadget* pada anaknya, agar penggunaannya lebih terkontrol sehingga dapat

¹⁶ Nanik Suryanti, "Optimalisasi Peran Orang Tua dalam Meminimalisir Penggunaan Gawai bagi Anak," *Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 1, No. 1 (2020): 45.

¹⁷ Fathia Nur Fadilah, Badru Zaman, Nur Faisal Romadona, "Upaya Orang Tua Untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan *Gadget*," *Edukids Jurnal* 16, No. 2 (2019): 95.

meminimalisir pemakaian yang berlebihan dan pengaruh buruk lainnya yang disebabkan dari penggunaan *gadget*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang Bagaimana Upaya Orang Tua Dalam Meminimalisir Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Di TK Muslimat NU II Pamekasan adalah sebagai berikut;

- a. Durasi waktu, Ayah dan Ibu memberi durasi pemakaian gawai pada buah hatinya melalui menentukan batas waktu sekitar 1 jam setengah dimana anak harus berhenti menggunakan *gadget* saat sampai pada waktu yang telah ditentukan oleh orang tuanya.
- b. Kapan waktu penggunaan, yaitu menggunakan *gadget* hanya dapat digunakan pada saat waktu tertentu saja, semisal pada siang hari sehabis pulang sekolah atau pada malam hari selepas isya'.
- c. Mengedukasi tentang penggunaan *gadget*, orang tua memberikan suatu penjelasan tentang pemakaian *gadget* agar anak mereka paham ketika menggunakan *gadget* secara *continue* akan menyebabkan kecanduan nantinya, serta dampak-dampak negatif lainnya yang dapat merugikan diri nantinya.